

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi semakin berkembang pesat serta memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Baik dalam bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Dalam bidang pendidikan tak jarang memanfaatkan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran termasuk aplikasi multimedia. Salah satunya adalah aplikasi pembelajaran berbasis animasi.

Pembelajaran pengenalan huruf di tingkat TK dan PAUD sangat penting pada era globalisasi seperti sekarang ini, sehingga pembelajaran Bahasa juga sudah mulai diperkenalkan sejak usia dini. Saat ini, banyak anak memainkan game, baik melalui komputer maupun handphone. Namun, citra *game* di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar *game* yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Game dan animasi cenderung lebih menarik dalam hal tampilan. Anak akan lebih tertarik pada gambar, suara dan warna yang dikemas dalam bentuk *game* dan animasi, anak-anak diajak untuk bermain sekaligus belajar. Hal ini akan mempermudah mereka dalam mengenal hal-hal di sekitar mereka.

Berdasarkan masalah di atas diambil judul yaitu “Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak TK Dan Paud Melalui Media Game Interaktif”. Sehingga diharapkan dengan menggunakan game edukasi ini, akan mempermudah anak-anak usia PAUD dan TK dalam belajar Mengenal Huruf dan Kata.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini antara lain :

1. Membuat game sederhana tetapi menarik untuk dimainkan anak usia dini.
2. Menerapkan teori yang sudah diperoleh selama di perkuliahan ke dalam perancangan game pengenalan objek untuk anak usia dini.
3. Membuat game edukasi yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar untuk anak usia dini

1.3 Manfaat

Memberikan kontribusi untuk pendidikan anak TK dan PAUD di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat game menyenangkan yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar untuk anak TK dan PAUD?

1.5 Batasan Masalah

Supaya media pembelajaran ini tepat sasaran maka akan dibatasi dengan ruang lingkup multimedia yang lebih kecil yakni menyampaikan materi bahasa melalui media game edukasi yang disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi ini adalah anak-anak usia PAUD dan TK.
2. Dikemas dalam bentuk tematik yaitu memuat berbagai tema lingkungan dan karakter – karakter yang disukai anak-anak.
3. Di dalam setiap menu akan menyajikan setiap aspek yang perlu dipelajari oleh anak-anak yang dikemas dalam bentuk *activity*, *game*, dan animasi.

4. Aplikasi ini berbasis dekstop dengan tampilan dua dimensi (2D) dan tidak terhubung ke jaringan internet atau LAN.

1.6 Metodologi

1. Perencanaan

Pada tahap ini mulai adalah memikirkan ide dasar, tema dan sasaran yang akan dituju, tahapan ini sangatlah penting, karena tahapan ini menentukan hasil tugas akhir yang akan di rancang.

2. Pembuatan gambar objek

Pada tahap ini pembuatan gambar dengan media objek objek gambar yang di buat sendiri, dan dibuat semenarik mungkin.

3. Memasukkan gambar objek

Pada tahap ini gambar yang sudah dibuat, dimasukkan ke dalam rancangan game dan di susun secara menarik.

4. Perancangan Game

Pada tahap ini Game dirancang untuk menjadi game pembelajaran berbasis edukasi.

5. Pembuatan musik

Pada tahap ini musik dibuat sebagai pelengkap game agar tidak terasa membosankan.

6. Melakukan pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap pengguna untuk mengetahui kekurangan dan untuk perbaikan game.